



## Les Carnets du Cediscor

Publication du Centre de recherches sur la didacticité  
des discours ordinaires

11 | 2009

Le nom propre en discours

---

# Une passe à la Zidane : le nom propre dans le discours du reportage sportif

*“Une passe à la Zidane” : the role of proper names in sport commentaries*

Inna Khmelevskaia

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/cediscor/786>

ISBN : 978-2-87854-449-7

ISSN : 2108-6605

### Éditeur

Presses Sorbonne Nouvelle

### Édition imprimée

Date de publication : 1 mars 2009

Pagination : 109-119

ISBN : 978-2-87854-449-7

ISSN : 1242-8345

### Référence électronique

Inna Khmelevskaia, « Une passe à la Zidane : le nom propre dans le discours du reportage sportif », *Les Carnets du Cediscor* [En ligne], 11 | 2009, mis en ligne le 01 mars 2011, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/cediscor/786>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 avril 2019.

Les carnets du Cediscor

---

# Une *passe à la Zidane* : le nom propre dans le discours du reportage sportif

*“Une passe à la Zidane” : the role of proper names in sport commentaries*

Inna Khmelevskaia

---

- 1 Au cours de ma recherche de doctorat consacrée aux termes sportifs, je me suis intéressée au discours du reportage sportif, qui est spécifique dans la mesure où il est à la fois technique et scientifique, en me limitant à la description d'un événement (Khmelevskaia 2006). Mon attention a été attirée par les noms propres de joueurs et d'équipes, qui remplissent des fonctions particulières. J'insisterai sur trois d'entre elles pour ce travail : la fonction initiatique (ou corporative, créatrice de connivence entre le commentateur et les lecteurs ou auditeurs), la fonction ludique (activée dans les jeux de mots par exemple, très nombreux dans le genre du commentaire) et la fonction axiologique (qui libère les valeurs positives associées à tel ou tel anthroponyme).
- 2 Je proposerai dans un premier temps une description de la manière dont les commentateurs sportifs se saisissent des anthroponymes des joueurs (mais aussi de ceux des commentateurs eux-mêmes) pour construire en discours l'espace légendaire du jeu, dominé par les fonctions axiologique et ludique, à travers trois phénomènes : la comparaison métaphorique, la situation verbalisée et le jeu de mots. Je me pencherai ensuite sur les paraphrases des noms d'équipes sportives, dont l'utilisation abondante intensifie considérablement la dimension initiatique du discours du reportage sportif et lui confère une dimension poétique de type épique.

## 1. L'anthroponyme dans l'espace légendaire du jeu

- 3 Dans le discours du commentaire sportif, il existe deux régimes de nom propre (désormais Np), un régime réel et un régime légendaire. Le premier concerne les noms de joueurs et d'équipes mis en jeu, dans les deux sens du terme, dans la dimension de

l'espace réel des rencontres sportives. Le second se rapporte à des Np virtuels, qu'on peut appeler des Np « légendaires », qui servent de points de repère pour la création d'un espace mythologique du jeu, un univers imaginaire qui organise les représentations construites en discours par le commentaire et qui contribuent à l'élaboration d'un imaginaire collectif du football. C'est sur ce régime légendaire que je voudrais faire quelques remarques.

### 1.1. L'univers parallèle du commentaire sportif

- 4 La culture sportive oscille entre la culture des initiés et celle de tout un chacun. Les reporters sportifs s'emploient à créer l'illusion, destinée aux supporters qui ne participent à l'événement sportif que par procuration, afin que ces derniers appartiennent à un cercle de privilégiés, autorisés à un savoir d'initiés. Les commentateurs s'appliquent donc, à l'aide de ces points d'ancrage, dont les Np, à créer une sphère conceptuelle collective, un univers culturel parallèle à celui du monde commun, qui possède sa propre philosophie, sa propre histoire, ses dates, ses héros et ses événements de référence. Le discours du commentaire sportif fait appel à ces coordonnées légendaires, de même que le discours quotidien fait appel aux données de la culture générale. Le domaine du sport génère également ses propres stéréotypes culturels, ses clichés, son axiologie, ses prototypes.
- 5 La fonction axiologique est surtout assurée par les Np des joueurs. Certains anthroponymes deviennent en effet dans le contexte du commentaire sportif des noms de héros, ceux des participants à la bataille sportive, qui ont accompli une performance extrême. Ces héros, véritables personnages de l'épopée contée indéfiniment dans les reportages, sont virtuellement présents sur le terrain. Leurs Np évoluent dans des contextes discursifs comme : *une passe à la Zidane* ou *un arrêt dont Yachine serait fier*. Dans ces deux exemples, les Np *Zidane* et *Yachine* sont décrochés de leur référent humain unique (les personnes des joueurs) pour devenir des prototypes, c'est-à-dire les meilleurs exemplaires de la catégorie du joueur de football, autrement dit des héros sportifs. L'inévitable comparaison se passe à l'intérieur du domaine légendaire et implique les acteurs de l'histoire sportive. Parfois, ces Np de héros deviennent en quelque sorte des noms « déposés », presque des noms de marque : apparaissent alors des expressions comme *le coup franc platinien*, *une arconada*<sup>1</sup>, *une panenka*<sup>2</sup> : le Np devient alors, à travers le prototype du héros, le prototype du geste technique, geste auguste de la geste héroïque. On a donc une sorte de circulation prototypique dont le Np est le support langagier.
- 6 Ces anthroponymes sont choisis comme base pour une comparaison métaphorique faisant appel au savoir partagé du public, pour lequel ces noms sont en général associés à une qualité ou à une performance du joueur. Sans perdre leur caractère de Np, comme, par exemple, *une panenka* ou *une arconada*, les Np utilisés dans ces formules deviennent pour ainsi dire prototypiques pour ce genre de discours. De même que l'on compare un homme courageux à un lion, on comparera un milieu de terrain performant à Zidane ou un attaquant à Pelé, comme le montrent les exemples suivants :

#### Exemple 1

Ribéry, tel Zidane (Reportage de Jean-Sébastien Grond publié le 02/09/2006 sur Football.fr, <[http://www.football.fr/fr/footballfr/cmc/equipe\\_de\\_france/200635/une-rentree-de-classe\\_9996.html](http://www.football.fr/fr/footballfr/cmc/equipe_de_france/200635/une-rentree-de-classe_9996.html)>)

**Exemple 2**

Le Zidane de l'époque... mais avec plus de goals marqués! (Article du 26/09/2006 sur <<http://www.lesrespect.ch/Sport/Football>> consacré à Juste Fontaine)

**Exemple 3**

« Je ne cherche pas, je trouve », disait Einstein, le Zidane de la physique (<[www.lexpress.fr/mag/sports/dossier/mondial-2006/dossier.asp?id=1](http://www.lexpress.fr/mag/sports/dossier/mondial-2006/dossier.asp?id=1)>)

**Exemple 4**

Depuis le Maradona de 1986, aucun joueur n'avait eu une telle influence sur le jeu et je ne suis pas même certain que la LJE, si elle l'avait voulu, ait pu donner la victoire à l'Allemagne dans ces conditions (Article « Les Barons de Münchhausen » du 03/07/2006 sur <<http://foot.fluctuat.net>>)

**Exemple 5**

Shishkin a frappé comme Beckham (Article du 10/02/2006 dans *Le Football de la Russie*)

- 7 Comme le soulignent les anthropologues spécialistes du sport comme B. Jeu, au cœur de la pratique des jeux sportifs se trouve, comme dans les épopées antiques grecques ou latines, l'acquisition de l'immortalité : « [...] grâce au dépassement, on acquiert l'immortalité. Grâce à l'immortalité, on dépasse le commun des mortels » (1991 : 24). On peut dire alors que le joueur dépasse les limites du monde des mortels, car son nom, pour ainsi dire, conduit à l'absolu, devient sur le plan discursif un point de départ pour une comparaison (*digne de Barthez, comme Zidane*). De référentiel, le Np devient virtuel - puisqu'il assume la fonction d'un étalon de comparaison. Les exemples suivants présentent des configurations de ce type :

**Exemple 6**

Kuranyi, Ballack et consorts se sont heurtés à un Coupet *digne de Barthez*, et une ligne de défense que rien n'a pu impressionner après un premier quart d'heure difficile (Article « Ça devient une habitude » du 15/11/2003 dans *L'Équipe*)

**Exemple 7**

Maxime Romaschenko a frappé *comme Zidane* dans la finale de la Coupe du Monde : 2-1 (Article « Morsure mortelle de la Mamba noire » du 12/01/2006 dans *Argumenty i fakty*)

- 8 Un Np de joueur peut aussi s'associer à un événement où à une série d'événements, comme ci-dessus dans l'exemple 7. Il est question, dans ce cas, de ce que j'appellerai « une situation verbalisée par anthroponyme ». La situation à laquelle le commentateur se réfère est en effet verbalisée à travers un Np, dont le rôle prépondérant est initiatique, car la situation verbalisée n'est connue que par de « vrais » supporteurs qui détiennent à la fois l'histoire et la légende de leur sport. Dans leur mémoire, le discours fonctionne en effet simultanément sur les deux plans de la réalité factuelle et de l'imaginaire légendaire, sans que la frontière entre les deux soit forcément stabilisée. L'anthroponyme du joueur est alors le lieu discursif de cette articulation entre les deux plans. C'est le cas par exemple dans l'expression *main de Maradona*. En utilisant ce type d'expression, le journaliste, qui « se confond souvent avec l'historien » (Marchand 1989 : 40), écrit sa propre chronique de l'événement, mais se met également en rapport d'intimité avec le spectateur, l'auditeur ou le lecteur, en construisant un univers légendaire partagé. Voici quelques exemples de situations verbalisées par des anthroponymes :

**Exemple 8**

Depuis que Platini marquait dans les prolongations, je n'ai pas vu un tel drame (Commentaire du match Locomotive Moscou-Spartak Moscou du 07/07/2005 sur ORT)

**Exemple 9**

A propos du but lui-même, certains supporters de CSKA protestaient : le ballon a

soi-disant rebondi sur la transversale et a frappé la terre non pas derrière la ligne de but, mais devant (comme le but de Hurst, au Mondial d'Angleterre) (Reportage du match CSKA - Torpedo du 01/02/2000 sur <<http://football.viptop.ru/cgi-bin/rus/userreport.cgi?mid=33&yid=v1965>>)

- 9 Comme on le voit, le nom du joueur est, dans le commentaire sportif, bien plus qu'une indication informationnelle ou une impression sur un maillot. Il est un élément langagier de prédilection pour les reporters, car il leur permet de construire un discours en même temps historico-référentiel et héroïco-légendaire. La pratique des jeux de mots, autre constante de ce type de discours, participe également de la spécificité de cette élaboration discursive.

## 1.2. Les jeux de mots de la presse sportive

- 10 Pour décrire les jeux de mots, basés sur les Np des joueurs, dont foisonne la presse sportive, il faudrait un article entier. Notons toutefois que ces jeux de mots font appel aux situations de référence, aux « situations exemplaires [...] liées à un ensemble de connotations dont les traits spécifiques entrent dans la base cognitive »<sup>3</sup> (Krasnykh *et al.* 1997 : 34). Sans pouvoir établir ici une classification détaillée des jeux de mots possibles à partir des Np des joueurs, je préciserai quand même que ceux basés sur une simple assonance sont en minorité. Les plus performants, ceux que l'on rapporte et reproduit, sont ceux où le Np remplit à la perfection sa fonction ludique parce que le commentateur le fait entrer dans un énoncé qui constitue par lui-même une allusion situationnelle, du point de vue de la culture générale, comme dans les exemples suivants :

**Exemple 10**

Owen save the Queen

**Exemple 11**

Zizou notre sauveur

**Exemple 12**

Bei, Khokhlov, spasaï Rossiï (Khokhlov est le nom d'un international russe, mais le tout se traduit par « Tue les Ukrainiens, sauve la Russie »)

- 11 Les noms des joueurs entrent ainsi dans la construction discursive des cadres culturels d'une société ou d'une nation et sont parfois dotés de traits polémiques ou mêmes politiques non dénués d'agressivité (exemple 12). Il y a donc une intégration du Np dans les cultures nationales ou transnationales, voire religieuses, comme c'est le cas pour « Zizou notre sauveur », référence clairement chrétienne, ce qui ne manque d'ailleurs pas de sel dans un pays où l'équipe nationale subit régulièrement des attaques racistes. Et c'est cette intégration qui contribue à l'élaboration de l'imaginaire sportif partagé, en sollicitant les cadres préalables des lecteurs-supporteurs. Le mot d'esprit est, on le sait, profondément conniventiel et sa saisie par le récepteur contribue à la construction mémorielle, discursive et imaginaire de la légende sportive.

## 1.3. La pratique de l'intertexte

- 12 Il arrive aussi que le commentateur se réfère non pas à une situation, mais à un texte ou discours de référence, un texte donneur, produit et parfois improvisé par un collègue reporter sportif. C'est alors le nom de ce collègue, et non plus celui du joueur, qui entre dans la construction d'un discours ludique. Apparaît alors un phénomène d'intertexte par le biais de la citation, phénomène rare dans ce genre de discours le plus souvent centré

sur l'événement et non sur les autres discours tenus ou textes écrits. La citation la plus fréquente dans ce cas est la reprise des mots d'un spécialiste, joueur ou entraîneur, en relation directe avec l'événement. C'est un développement du texte du commentaire, en même temps qu'une contextualisation intertextuelle, puisque la citation permet de situer le texte du commentaire présent dans l'ensemble des autres textes ou discours. La citation remplit par ailleurs une fonction initiatique forte, puisqu'il est fait appel non seulement à des connaissances sur les événements, mais également aux commentaires des événements : le récepteur doit connaître à la fois la geste héroïque et les formules des aèdes. Ce processus est visible dans les deux exemples suivants, concernant les journalistes Thierry Roland et Albaladejo :

**Exemple 13**

Paris ne joue pas mieux. Il est tout simplement plus solidaire, et comme le dit si bien le désormais retraité Thierry Roland, « les mouches ont changé d'âne » (Article « Paris, vous avez dit guéri? », par P. Dolado, du 26/11/2004 sur < [www.maxifoot.fr](http://www.maxifoot.fr)>)

**Exemple 14**

La pression était trop forte, il y avait le feu à la maison, ses crampons ne se détachaient plus de sa ligne d'en-but. Un Albaladejo aurait murmuré en patois « Le cochon est dans le maïs », la lippe sévère et la casquette digne (Article « Les risques du sifflet », par V. Taillefumier, sur < [www.esj-lille.fr](http://www.esj-lille.fr)>)

- 13 La pratique citationnelle renforce les effets conniventiels en démultipliant les effets légendaires; en effet le discours du commentateur s'appuie sur la construction légendaire d'un commentateur de légende. Deux catégories de héros sont alors convoquées, les joueurs et les commentateurs, et on a affaire à un emboîtement discursif sophistiqué : le commentateur sportif construit les joueurs en héros légendaires par l'intermédiaire de la construction légendaire d'un autre commentateur sportif, lui-même entré dans la légende journalistique. Ce phénomène semble caractéristique du genre du commentaire sportif puisqu'on le retrouve par exemple dans le cyclisme, où des « légendes » journalistiques et littéraires comme A. Blondin ont largement contribué à la construction de l'imaginaire du Tour de France en particulier.
- 14 D'une manière générale, on constate que les anthroponymes sont, dans le discours du commentaire sportif, des appuis importants pour l'exercice de la fonction ludique : dans l'espace légendaire élaboré par le discours sur l'événement, qui constitue presque une micro-culture, ils constituent des repères efficaces pour les récepteurs comme pour les commentateurs eux-mêmes.

## 2. Le nom de l'équipe : une formule épique

- 15 La tendance à l'opacification qui est au cœur de la fonction initiatique est à son comble quand il s'agit de noms d'équipes. Je me suis particulièrement intéressée à des paraphrases de noms de formations sportives ou d'équipes, car il ne s'agit pas seulement de simples sobriquets, mais de productions lexicales relevant d'une sorte de création mythologique spécifique à ce genre de discours.

## 2.1. La paraphrase de nom d'équipe comme *kenning*

- 16 Je proposerai une analogie, toute relative et dans un but heuristique, avec la *kenning* des sagas islandaises, qui faisait partie des figures de la poésie scaldique, dont le genre essentiel était la drappe, un chant louant les guerriers et leurs gestes.
- 17 Le reporteur sportif, au premier regard, n'a pas de canons à observer, car son reportage est tout d'abord un texte technique. Mais on sait très bien que, comme tout discours, même s'il a considérablement évolué au cours des cinquante dernières années, celui du commentaire sportif a des contraintes à respecter. Les premiers reporters étaient appelés à rendre, d'une façon précise et détaillée, le contenu du match pour les supporters qui ne pouvaient pas y assister directement, en remplissant une fonction d'intermédiaire, en étant littéralement les « yeux » du public accroché à son poste de radio; aujourd'hui, à l'époque de la télévision, le personnage du commentateur sportif prend une autre dimension. Il est avant tout un *showman*, un poète; le match, c'est une saga, les joueurs sont les guerriers, et le reporteur devient un scalde. Comme le note B. Jeu, « pour la grande masse des sportifs qui vivent intensément le sport, comme pour ceux qui un peu partout se passionnent pour lui, le regardent sur les écrans de télévision et en lisent des comptes rendus dans la presse, la compétition est perçue comme une belle histoire. [...] Le sport a en effet ses personnages stylisés, sa mythologie, son scénario immuable, ses métaphores révélatrices » (1975 : 131).
- 18 En considérant de près le reportage sportif, on y retrouve des points communs avec le chant scaldique; dans ce dernier, « nombreux sont les passages épiques où faits et personnages se trouvent grandis [...] ; l'attention se porte sur les gestes, dans une ambiance de lutte que créent des personnages inquiétants : là, le pis est à peu près toujours sûr ». La plus grande fréquence revient ici « aux passages ou textes dramatiques qui suivent la progression impitoyable et comme mécanique de l'action avec une rare maîtrise du dialogue dans ce style direct qui accuse le climat tragique » (Boyer 1992 : 194-195).
- 19 L'habitude de paraphraser les Np désignant les éléments de la culture partagée (le plus souvent de villes ou de pays : *la Ville éternelle*, *l'Hexagone* ; mais aussi de personnalités : *le Roi Soleil*) connaît beaucoup de succès dans la langue du sport. On affirme à juste titre que la nécessité de la paraphrase, où le journaliste sportif met à l'œuvre tout son pouvoir de création linguistique, est due à l'évitement de la répétition dans le récit du match. Pourtant, les pronoms *ils* ou les substantifs *joueurs* ou *équipe* ou encore *formation* qui, dans ce contexte, participent aussi à l'anaphore ne semblent pas avoir la même valeur que *le Quinze de la Rose*, *les Diables rouges* ou *les Canaris*.
- 20 À l'instar des chevaliers participant aux tournois d'antan, les joueurs portent leurs propres couleurs, exprimées dans leur nom : les Verts, les Bleus, les Tricolores, les Blues. La désignation de l'équipe par la couleur, traditionnelle, donne lieu à plusieurs jeux de mots (par exemple : *Les Verts dans le Rouge*) ou participe à une métaphore générale :

### Exemple 15

Deux ans plus tôt, une pénalité de Lamaison avait offert la victoire aux Français. Samedi, « la cabane est tombée sur le chien », après que le poireau des diables gallois fût resté fiché dans la gorge des coqs en bleu (Article « Avé l'accent » du 22/03/1999 dans *Les archives de l'Humanité*)

- 21 La paraphrase ici n'est plus une simple contrainte de l'écriture journalistique, mais entre dans l'élaboration d'un discours aux dimensions épiques. Se superposent alors la fonction référentielle et le sémantisme à dimension pittoresque et narrative de l'expression paraphrastique : à partir de la paraphrase en effet peut se dessiner un univers métaphorique avec ses petits récits et ses vignettes saillantes.

## 2.2. La *kenning*, outil lexico-discursif de l'épopée

- 22 On appelle traditionnellement *kenning* (Heusler 1923) une paraphrase substantivée à deux membres, composée d'une « base » (*Grundwort*) et d'un « déterminant » (*Bestimmung*). Généralement, on définit la plus simple *kenning* comme deux substantifs, dont l'ensemble désigne un objet qui s'y associe par métonymie ou par métaphore. Ainsi, *le feu du lit du serpent* ou *le tribut de la loutre* désignent l'or, *la salle de la lune*, le ciel nocturne, *le cheval de la Walkyrie*, le loup, *le cheval de la mer*, bateau, etc. A. Heusler précise que la « base » ne doit pas être égale au tout. Le poids mythologique est largement utilisé dans les *kennings*, de telle façon qu'il faut connaître la mythologie pour comprendre. Ce qui nous semble le plus important, c'est la fonction des *kennings* : à l'aide de ces constructions faisant appel aux sujets mythologiques, la poésie scaldique permet de décrire les événements du quotidien dans le cadre d'un espace sacré et mythologique. Le but de la *kenning* est de provoquer des associations entre le domaine concerné par le sujet traité à proprement parler, et tout autre registre. On voit la même fonction remplie par les Np paraphrasés de l'équipe.
- 23 Selon les règles de la construction de la *kenning*, exposées dans l'ouvrage de E. A. Gourevitch et I. G. Matuchina (1999) et étudiées par S. Sturlusson, « une personne concrète peut être nommée selon sa parenté (ses origines), les biens qu'elle possède ou les actions qu'elle a accomplies » (1970 : 134). Par exemple, l'homme peut être vu en tant que *gaspilleur de l'or*, *renfort de la bataille*, *arbre de la bataille*, *Freyr de l'épée*, etc.
- 24 Le Np paraphrasé est beaucoup plus primitif que la *kenning* et sa structure en diffère considérablement : il est rigide, tandis que la *kenning* peut subir des changements quasi interminables et s'élargir de façon considérable. Pour la *kenning*, « il ne s'agit pas d'une opposition qui ne serait qu'une précision ordinaire, mais d'une ou plusieurs métaphores en chaîne qui superposent à la notion du départ toute une série d'images ou de concepts susceptibles d'en élargir indéfiniment la signification » (Boyer 1992 : 195).
- 25 La *kenning* peut nommer n'importe quel représentant d'une espèce, tandis que le Np paraphrasé est traditionnellement individuel. Pourtant, quelques traits communs nous permettent de faire le rapprochement. Ce qui nous fait comparer les Np paraphrasés aux *kennings*, ce n'est pas leur structure, car elle n'est pas reproduite de manière exacte, mais c'est le besoin même de paraphraser les noms des équipes ainsi que les fonctions et les effets sémantiques et discursifs de ces paraphrases. Si les anthropologues perçoivent dans le match de football ou de rugby les traits d'un drame antique, d'une quête du Graal, c'est aussi parce que la voix exaltée d'un commentateur ou le ton expressif d'un reportage ressemble à la voix d'un barde, composant la poésie épique.

## 2.3. Les valeurs des noms paraphrasés d'équipes

- 26 Cette structure, on peut l'observer dans plusieurs noms paraphrasés dans lesquels le substantif sert à démontrer l'origine, professionnelle ou sociale, des joueurs, à les ancrer dans cet univers sportif ou chaque équipe « défend » ou « se bat » pour quelqu'un, par



rapport aux autres équipes ayant une autre appartenance. C'est aussi dans le but de marquer l'identité que les noms paraphrasés de formations étrangères apparaissent, dans le discours du commentateur, dans leurs langues d'origine : les *blues* ou les *nerazzurri* se distinguent non seulement par leur couleur, mais aussi par la langue qui désigne cette couleur.

- 27 Cette référence à l'origine peut sembler étrange, notamment dans les noms paraphrasés d'équipes des clubs ex-soviétiques. Ainsi, les joueurs de CSKA de Moscou resteront toujours des « militaires », ainsi que les footballeurs de Tzrvena Zvezda ou de Stiaua roumain; les joueurs du Torpedo russe, autrefois une équipe appartenant à une usine d'automobiles, restent les « ouvriers de l'usine d'automobiles » (*avtozavodtsy*). Cela concerne aussi la dénomination officielle, les « Ailes des Soviets ». L'équipe n'a jamais changé de nom, même si les Soviets n'existent plus depuis quinze ans. Les noms paraphrasés d'équipes ont donc subi un figement mémoriel et culturel qui souligne leur fonction dans la construction de la légende sportive : le plus important, ce n'est pas la référence, ce sont les effets de sens et les activations imaginaires inscrits dans ces expressions héritées. On a là un véritable fonctionnement discursif du Np, au sens où une forme langagière ne peut déployer ses possibles sémantiques qu'en discours, dans le contexte d'une culture particulière (la culture sportive footballistique) et dans un cadre générique qui s'appuie sur un imaginaire préalablement partagé.
- 28 Il existe par ailleurs des noms appelés à souligner l'importance des joueurs, leur force, leur courage, leur combativité : les *Diabls Rouges*, les *Indomptables Lions* (Cameroun), les *Renards du désert* et autres *Dragons*. C'est ici que la composante métaphorique joue pleinement son rôle. Si nous pouvons prendre pour « base » cette désignation, le deuxième composant d'une telle paraphrase est la définition par la couleur ou l'appartenance géographique : les *Loups de Rome*, les *Ailes de Samara*, les *Spurs de Tottenham*; ou bien les *Diabls Rouges*, la *Scuadra Adzurra*, les *Verts*.
- 29 La structure de la *kenning* est doublement métaphorique, c'est-à-dire qu'aucun composant ne s'y trouve dans son sens direct; il faut déchiffrer les deux. Si l'on observe une expression comme *Diabls rouges* ou *Coqs en bleu*, on s'apercevra qu'il s'agit également d'une double métaphore, destinée à en opacifier le sens : la désignation par la couleur semble transparente, mais il faut néanmoins savoir que les joueurs de Manchester portent les maillots rouges pour comprendre la métonymie (suivre l'association « rouge – Manchester » ou, dans d'autres cas, « rouge – Gallois » ou encore « Bleu – France »).
- 30 Au terme de cette étude nous constatons que, dans le discours du reportage sportif, le nom propre évolue dans deux dimensions : réelle et virtuelle. À côté des noms d'agents d'actions effectivement présents sur le terrain apparaissent des noms propres qui servent de points de repère pour la constitution de l'espace mythologique du jeu. Les Np servent à marquer, dans le texte, des valeurs et des anti-valeurs. Ces noms propres appartiennent à la sphère conceptuelle collective des sportifs, journalistes et supporters et créent une poésie épique sportive, où un match évoque tous les matches jamais commentés. Ce sont des anthroponymes que l'on emploie surtout en comparaison (*passe à la Zidane*, *arrêt digne de Barthez*) ou en faisant référence à un événement (*but de Horst*, *main de Maradona*) ou encore, à la manière de noms déposés : *un coup franc platinien*, *une panenka*. Au delà des anthroponymes, les noms paraphrasés de joueurs et d'équipes (*Quinze de la Rose*, *Diabls - rouges* ou *Canaris*), tout en remplissant leur fonction anaphorique, assurent une fonction initiatique, mais se présentent aussi comme des formules poétiques, à l'image des *kennings* des mythes scandinaves.

---

## NOTES

1. *Arconada* : erreur du gardien de but, quand il laisse le ballon s'échapper entre les deux mains dans sa propre cage, du nom du gardien de but espagnol.
  2. *Panenka* : une façon particulière de tirer un penalty, du nom d'un footballeur tchécoslovaque.
  3. Je traduis du russe.
- 

## RÉSUMÉS

Le discours du reportage sportif est spécifique dans la mesure où il est à la fois technique et scientifique, et en même temps très libre sur le plan stylistique. Les noms propres de joueurs et d'équipes (*Zidane, Maradona, les Bleus, les Verts*) y jouent un rôle important, possédant une triple fonction, initiatique (installant une connivence), ludique (permettant des jeux de mots par exemple) et axiologique (libérant certaines valeurs associées à des anthroponymes). Ils contribuent à transformer le commentaire sportif en discours épique, bien proche de certaines formes de sagas du Nord, en particulier à travers les paraphrases de noms d'équipes (*Loups de Rome, Ailes de Samara*).

What makes sports commentaries special is their combinations of technical/scientific language and stylistic freedom. Proper names for teams and players (*Zidane, Maradona, les Bleus, les Verts*) play an important part in this kind of discourse and have multiple functions : initiatory (creating a feeling of togetherness), playful (enabling, for example, word-play) and axiological (connotations associated with names). They help to transform the sports commentary into an epic, reminiscent of some Nordic sagas, in particular with the popular names of sports teams : *Loups de Rome, Ailes de Samara*).

## INDEX

**Mots-clés** : anthroponyme, intertexte, jeu sportif, kenning, paraphrase, reportage sportif

**Keywords** : personal names, intertext, sports games, kenning, paraphrase, sports commentary

## AUTEUR

### INNA KHMELEVSKAIA

**Inna Khmelevskaia** est docteure en sciences du langage des universités d'Ekaterinbourg (Russie) et de Paris 12 – Paris-Est (France). Elle est l'auteure d'une thèse de doctorat (2006) sur le lexique des jeux sportifs dans une perspective bilingue français-russe et travaille désormais dans une perspective plus large sur le discours du commentaire sportif.